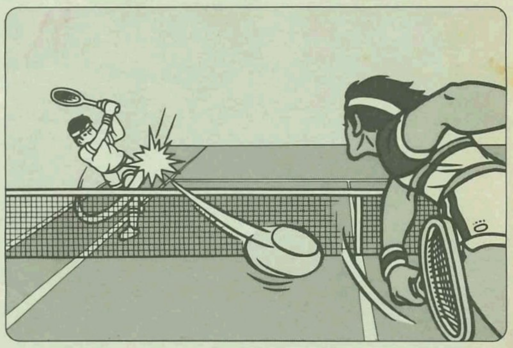
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VARSION
<NESE-TTE>

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™

TENNIS

ANLEITUNG



*Diese Spielpackung kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Steuerdecks verwendet werden.

© 1983 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo® Entertainment System Tennis Pak entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Einen Aufschlag schmettern, eine heiße Rückhand abfeuern, oder eine Vorhand durchziehen, bis der Siegespokal gewonnen ist; man kann ein Einzel spielen, sich einen Partner für ein Doppelmatch holen, und noch dazu einen Gegner aus fünf Schwierigkeitsklassen aussuchen. Die Spielzüge im Videotennis können so wirklichkeitsgetreu gesteuert werden, daß man glaubt, man ist in Wimbledon!

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit du das neue Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

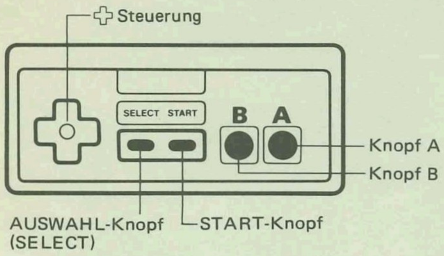
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naßgemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Bedienung 1/Bedienung 2

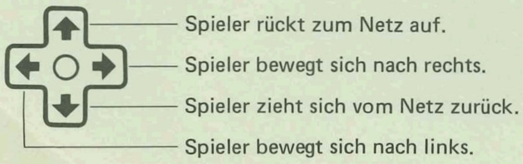
Bedienung 1 – für Einzel (SINGLES) und Doppel (DOUBLES)
Bedienung 2 – für den Doppelpartner

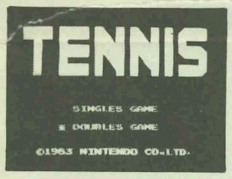


Knopf A
Der Spieler schwingt den Schläger.
Auch für Aufschlag.

Knopf B
Für Lob (hohe Rückgabe).

✚ Steuerung – bewegt den Spieler





AUSWAHL-Knopf (SELECT)

Dieser Knopf stellt das Sternchen neben die Spielart (Einzel oder Doppel), die du haben möchtest.

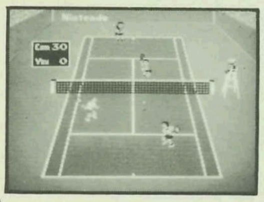
- Der AUSWAHL-Knopf funktioniert nicht mitten in einem Spiel.
- Steuerung 1 ist für nur einen Spieler (Einzel).
- Für zwei Spieler (Doppel) braucht man Steuerungen 1 und 2.

START-Knopf

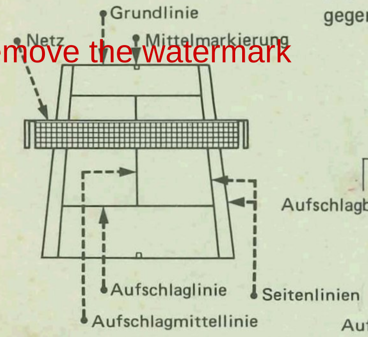
Wenn man diesen Knopf drückt, beginnt das Spiel.

Pause:
Wenn du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst du einfach den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal auf START drücken.

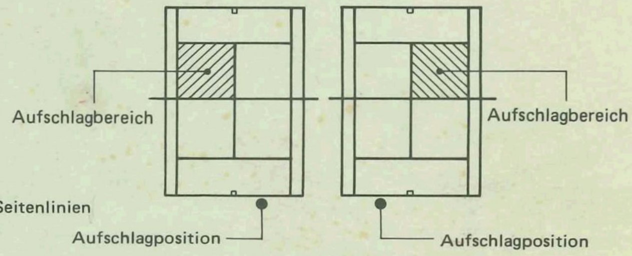
3. SO WIRD GESPIELT

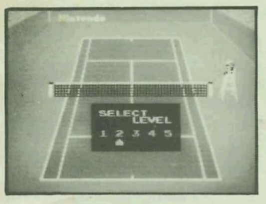


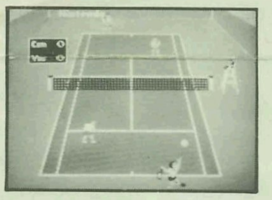
Gegen den Computer können zwei Arten von Tennis gespielt werden:
- Einzel: 1 Spieler gegen den Computer, oder
- Doppel: 2 Spieler zusammen gegen ein Computerteam
  *Ein Spiel besteht aus 3 Sätzen. Wer 2 Sätze gewinnt, gewinnt auch das Spiel.
  *Die inneren Seitenlinien gelten für Einzel, die äußeren für Doppel.



*Die schraffierte Zone in der gegnerischen Hälfte, schräg gegenüber der Aufschlagposition, ist der Aufschlagbereich.







1) Nachdem man sich für Einzel oder Doppel entschieden hat, drückt man den START-Knopf. Daraufhin erscheint eine Tafel mit fünf Schwierigkeitsgraden, unter denen man sich einen Gegner aussuchen kann.
2) Drück auf die Steuerung ✚, um den Gegner zu finden, der deinem eigenen Können entspricht.

Gegner	1	2	3	4	5
Farbe	Hell-grün	Rosa	Hell-blau	Violett	Schwarz
Schwie-rigkeit	Anfänger . . . . .Verein . . . . Profi				

3) Noch einmal auf START drücken, und das Spiel beginnt.

Platzhälften

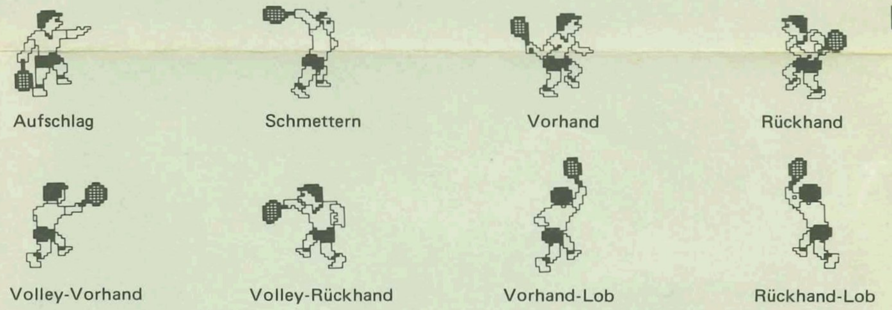
- Du spielst auf der Hälfte vorn im Bild; dein Gegner (der Computer) spielt auf der Hälfte im Hintergrund.

Aufschlag

- Du hast den ersten Aufschlag.
  Vorsicht: Der Aufschlag des Gegners muß einmal aufspringen, sonst verlierst du den Punkt.
- Wenn du Aufschlag hast, steht dein Spieler automatisch hinter der Grundlinie und macht sich fertig. Der Ball wird hochgeworfen, und wenn er wieder herunterfällt, mußt du genau zur richtigen Zeit Knopf A drücken.
- Scharfe Aufschläge wollen gekonnt sein, und besonders das Timing erfordert ein wenig Übung. Ungenaue Aufschläge gehen ins Netz oder ins Aus.

Schläge

- Mit der Steuerung ✚ kann man den Spieler nach vorne, hinten, links und rechts schicken. Wenn der Ball auf dich zukommt, mußt du seine Bewegung abschätzen und ihn mit Knopf A oder B zurückschlagen.
- Alle diese Schläge können zu einem wirksamen Angriff kombiniert werden.



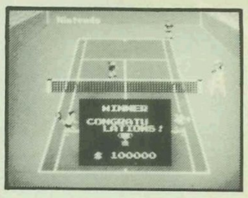
Regeln (Einige Regeln sind anders als im wirklichen Spiel.)

Punkte . . . . ● Mit 4 Punkten gewinnt man ein Spiel.

0 Punkte	Null 0	2 Punkte	Dreißig 30
1 Punkt	Fünfzehn 15	3 Punkte	Vierzig 40
		4 Punkte	Sieg oder Vorteil

Spiele . . . .
- Punktgleichheit bei 40 heißt Einstand, und der nächste Punkt für einen Spieler ist Vorteil. Das Spiel geht solange, bis ein Spieler zwei Punkte Vorsprung hat und damit gewinnt.
- Wer 6 Spiele gewinnt, gewinnt den Satz.
- Wenn beide Spieler je 6 Spiele gewonnen haben, wird der Gewinner durch ein Entscheidungsspiel ermittelt.

Sätze
- Wer 2 von 3 Sätzen gewinnt, gewinnt die Partie. Wenn du zweimal hintereinander gewinnst, erscheint der Pokal auf dem Bildschirm.



FACHAUSDRÜCKE

Fehler (Fault)
Ein Ball, der außerhalb des Aufschlagbereichs landet.

Doppelfehler (Double fault)
Du hast jedesmal zwei Aufschläge; aber wenn beide danebengehen, ist das ein Doppelfehler, und du verlierst den Punkt.

Lob
Eine hohe, weite Rückgabe.

Entscheidungsspiel (Tie breaker)
Wird gespielt, um bei einem Stand von 6 : 6 Spielen den Satzsieger zu ermitteln. Hier gewinnt derjenige Spieler, der als erster 7 Punkte erreicht und mindestens 2 Punkte Vorsprung hat.
Bei 6 : 6 Punkten geht das Spiel weiter, bis ein Spieler 2 Punkte Vorsprung hat.